

**REPRESENTASI *CHARACTER BUILDING* DALAM
FILM ANIMASI *BATTLE OF SURABAYA*
(STUDI ANALISIS SEMIOTIK)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Akhir dan Memenuhi Syarat – syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Dalam Bidang Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam**

Oleh

RICHO ADRIANSYAH HAKIM

NPM : 1541010182

Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam



**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
2019M/1441 H**

**REPRESENTASI *CHARACTER BUILDING* DALAM
FILM ANIMASI *BATTLE OF SURABAYA*
(STUDI ANALISIS SEMIOTIK)**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Mendapatkan
Gelar Sarjana Sosial (S. Sos) dalam Bidang
Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam**



**Pembimbing I : Dr. Fitri Yanti, MA
Pembimbing II : M. Apun Syaripudin, S.Ag, M.Si**

**FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
2019 M / 1441 H**

ABSTRAK

Character Building adalah suatu upaya dalam membentuk karakter yang baik sesuai dengan norma yang berlaku dimasyarakat, guna untuk menghindari adanya penyimpangan karakter. Diera saat ini penyimpangan karakter sering kali terjadi yang mana tidak sesuai dengan norma yang berlaku. Film merupakan salah satu media yang paling berpengaruh dalam pembentukan watak, tabiat, atau karakter seseorang. Banyak nya hal-hal negatif yang di tampilkan dalam film sehingga membuat karakter para penikmatnya cenderung menirukan hal yang negatif dan kurang menghiraukan hal yang positif. Banyak informasi serta hiburan bisa kita dapatkan melalui jejaring sosial atau internet, dengan kemudahan yang seperti ini membuat semua informasi bisa kita dapatkan. Dengan adanya *character building* dalam film dapat menunjukkan bahwa dalam media massa tidak hanya memiliki sisi negatif namun memiliki hal positif yang patut untuk dicontoh. *Battle of Surabaya* adalah film animasi 2D, drama, aksi dan sejarah Indonesia yang merupakan karya perdana sutradara muda Aryanto Yuniawan. *Battle of Surabaya* ini menampilkan tokoh fiktif, namun berlatar belakang sejarah perjuangan bangsa Indonesia pada saat perang Surabaya 1945. Film animasi *Battle of Surabaya* telah tertulis di salah satu situs web bernama IMDb, film animasi ini memiliki rating 7,7 dari 10 yang berarti film ini memiliki jumlah penonton serta penilaian dari segi cerita dan visual yang baik. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, Bagaimana representasi *Character Building* dalam film animasi *Battle Of Surabaya* (Studi Analisis Semiotik). Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif melalui pendekatan analisis semiotika yang meliputi tiga bagian yaitu, konotasi, denotasi dan mitos dengan model analisis semiotik Roland Barthes. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pustaka (*library research*). Hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa film animasi *Battle of Surabaya* mengandung tanda yang bersifat positif. Yaitu tanda yang menunjukkan *Character Building* melalui visual maupun verbal dalam ceritanya, terutama tanda yang menunjukkan tanda positif yang sesuai dengan ayat dalam Al-Quran yaitu surah (Al-Baqarah ayat 153) tentang sabar dan surah (Asy- Syura: 40) tentang mudah memaafkan serta surah (At- Taubah: 105) tentang semangat dan surah (Al-Insyirah:1-8) tentang pantang menyerah.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RICH0 ADRIANSYAH HAKIM

NPM : 1541010182

Jurusan/prodi : Komunikasi Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah dan Ilmu Komunikasi

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul **“REPRESENTASI CHARACTER BUILDING DALAM FILM ANIMASI BATTLE OF SURABAYA (STUDI ANALISIS SEMIOTIK)”**, Adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 18 Desember 2019

Penulis



RICH0 ADRIANSYAH HAKIM
NPM : 1541010182

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **REPRESENTASI CHARACTER BUILDING DALAM
FILM ANIMASI BATTLE OF SURABAYA (STUDI
ANALISIS SEMIOTIK)**

Nama : **RICHO ADRIANSYAH HAKIM**

NPM : **1541010182**

Jurusan/prodi : **Komunikasi Penyiaran Islam**

Fakultas : **Dakwah dan Ilmu Komunikasi**

MENYETUJUI


Untuk dimunaqosahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosah Fakultas
Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Fitri Yanti, MA

NIP. 197510052005012003


M. Apun Syaripudin, S.Ag, M.Si

NIP. 197209291998031003

Mengetahui,

Ketua Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam


M. Apun Syaripudin, S.Ag, M.Si

NIP. 197209291998031003



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS DAKWAH DAN ILMU KOMUNIKASI

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung. Tlp. (0721) 704030

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: "REPRESENTASI CHARACTER BUILDING DALAM FILM ANIMASI BATTLE OF SURABAYA (STUDI ANALISIS SEMIOTIK)". Disusun Oleh : **Richo Adriansyah Hakim, NPM: 1541010182,**

Jurusan : **Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI),** Telah diujikan dalam Sidang Munaqosah di **Universitas Islam Negeri UIN Raden Intan Bandar Lampung.**

Hari/Tanggal : Rabu, 18 Desember 2019

Tim Dewan Penguji

Ketua : Yunidar Cut Mutia Yanti, S.Sos., M.Sos.I

Sekretaris : Ade Nur Istiani, M.I.kom.

Penguji I : Khairullah, S.Ag, M.Ag

Penguji II : Dr.Fitri Yanti, MA

**Mengetahui,
DEKAN**



Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli, M.Si
NIP. 196104091990031002

MOTTO

وَلِكُلِّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيًا فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ إِنَّ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمْ اللَّهُ جَمِيعًا

إِنَّ اللَّهَ عَلَى كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ (١٤٨)

Artinya : “Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. Di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu” (Q.S. Al-Baqarah [2]:148)

&

“Hidup adalah sebuah pemberian, dan hidup memberikan kita keistimewaan, kesempatan, dan tanggung jawab untuk menjadi seseorang yang lebih baik”

(Tony Robbins)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, shalawat serta salam kepada nabi Muhammad SAW, dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah. Saya persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Irwansyah dan Ibu Siti Choiriyah yang sangat saya cintai, sayangi dan saya banggakan, serta yang menjadi tujuan penulis untuk tetap semangat dalam menggapai cita-cita. Terimakasih atas doa, pengorbanan, dukungan, cinta, dan rasa sabar yang selalu diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Adikku tersayang Rasyid Abdurrahman Hakim, yang selalu mendo'akan dan mensupport, serta selalu menanyakan kapan wisuda. Terimakasih atas do'a dan dukungannya. Semoga apa yang di cita-citakan tercapai.
3. Kakak dan adik sepupuku tersayang terutama Rendra Aditiya Hakim, Bughy Aprizal Annur, Tri Rosdiana, dan seluruh keluarga besar Herman Hakim serta Sahabatku Rian Hendrasmara, yang selalu mendukung dan membuat penulis selalu termotivasi serta semangat untuk mencapai cita-cita.
4. Untuk Wanita yang menjadi salah satu cita-cita penulis dan selalu penulis ucapkan dalam setiap do'a.
5. Sahabat-sahabatku, dan saudara–saudaraku, (M. Iqbal, Zainal, M.amin, M. Aldi, M. Ridho, Ulan mawaris, Wina P, Fardilla, Riana, Nurul) serta seluruh KPI C

angkatan 2015, terimakasih telah menemani dan mewarnai hari-hariku selama dikelas lebih dari empat tahun ini.



RIWAYAT HIDUP

Richo Adriansyah Hakim lahir pada tanggal 15 Maret 1996 di Magelang, Jawa Tengah . Anak pertama dari dua bersaudara pasangan Bapak Irwansyah dan Ibu Siti Choiriyah. Riwayat pendidikan yang penulis tempuh yaitu:

1. TK Dhama Wanita Persatuan Kab. Ogan Komering Ilir lulus pada tahun 2002
2. SDN 2 Alfa Bumi Pratama Mandira, Kec Sungai Menang, Kab Ogan Komering Ilir lulus pada tahun 2008
3. SMPN 1 Talang padang lulus pada tahun 2011
4. SMAN 1 Talangpadang lulus pada tahun 2014. Kemudian melanjutkan studi S1 di UIN Raden Intan Lampung dengan mengambil jurusan Komunikasi Penyiaran Islam pada tahun 2015 masuk melalui jalur UMPTKIN.

Penulis pernah berperan dalam organisasi sebagai berikut:

1. Sebagai Ketua Bidang Keagamaan, Organisasi Siswa (OSIS) SMAN 1 Talangpadang tahun 2013-2014.
2. Sebagai Anggota Radio Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Pesona FM tahun 2018-2019.
3. Sebagai Anggota Asosiasi Mahasiswa Penerima Bidikmisi (AMPIBI) tahun 2015-2019

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuhu.

Dengan mengucapkan syukur, tasbih, tahmid, tahlil dan takbir kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI). Shalawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada nabi Muhammad SAW, teladan terbaik dalam segala urusan, panutan dari seluruh akhlak yang baik, dan pemimpin revolusioner dunia menuju cahaya kemenangan dunia dan akhirat, beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bimbingan, bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Khomsahrial Romli, M.Si. selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung yang telah memimpin fakultas dengan baik.
2. Bapak M. Apun Syaripudin, S.Ag, M.Si. sebagai Ketua Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam dan Ibu Yunidar Cut Mutia Yanti S.Sos.,M.Sos.I. sebagai Sekretaris Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam.

3. Ibu Dr. Fitri Yanti, MA. selaku pembimbing I dan bapak M. Apun Syaripudin, S.Ag, M.Si selaku pembimbing II dalam penulisan skripsi ini. Telah banyak memberikan masukan dan bimbingannya demi selesainya skripsi ini.
4. Seluruh tim penguji yaitu, Bapak Khairullah, S.Ag, M.Ag selaku Penguji satu, Ibu Dr. Fitri Yanti, MA selaku Penguji dua, Ibu Yunidar Cut Mutia Yanti, S.Sos., M.Sos.I selaku Ketua sidang, serta Ibu Ade Nur Istiani.,M.I.kom selaku Sekretaris sidang. Yang telah memberikan masukan dan saran ke penulis demi menuntaskan skripsi ini.
5. Para Dosen serta segenap Staf Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan pengetahuan dan segenap bantuan selama proses menyelesaikan studi.
6. Keluarga yang ada di Radio Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Pesona FM.
7. Keluarga Penerima Beasiswa Bidik Misi tahun 2015 yang tergabung kedalam Asosiasi Mahasiswa Penerima Bidikmisi (AMPIBI) UIN Raden Intan Lampung terimakasih telah banyak memberikan pengalaman baru.
8. Keluarga Basketball Bocil Talangpadang terimakasih telah memberikan motivasi serta memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi penulis.
9. Keluarga PERPANI (Persatuan panahan Indonesia) cabang Kab. Tanggamus terimakasih telah memberikan semangat dan pengalaman baru kepada penulis.
10. Almamaterku tercinta Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Raden Intan Lampung tempat penulis menimba ilmu dan pengalaman hidup.

11. Segenap pihak yang belum disebutkan di atas yang juga sudah memberikan sumbangsih kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah SWT selalu memberikan Taufik dan Hidayah-Nya sebagai balasan atas bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis.

Wassalamu‘alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuhu.



Bandar Lampung, Juni 2019

Penulis,

Richo Adriansyah Hakim

NPM: 1541010182

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	4
C. Latar Belakang	4
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan dan kegunaan Penelitian	11
F. Metode Penelitian	12
 BAB II CHARACTER BUILDING, MEDIA DAKWAH, ANALISIS SEMIOTIKA	
A. <i>Character Building</i>	
1. Pengertian <i>Character Building</i>	16
2. Faktor – Faktor Pembentukan Karakter	18
3. <i>Character Building</i> Perspektif Islam.....	20
B. Media Dakwah	
1. Media Dakwah	26
2. Pengertian Film dan Film Animasi	28
3. Prinsip – Prinsip Animasi.....	31
4. Sejarah Animasi	34
5. Jenis – Jenis Animasi	37
6. Fungsi Film	40
7. Film sebagai media dakwah	40
C. Analisis Semiotika	
1. Pengertian Analisis Semiotika	41
2. Tokoh – Tokoh Semiotika.....	43

3. Semiotika Roland Barthes.....	47
4. Semiotika Dalam Film	52
D. Tinjauan Pustaka	55
BAB III DESKRIPSI FILM ANIMASI <i>BATTLE OF SURABAYA</i>	
A. Profil Sutradara dan Produser	58
B. Tokoh dan Pengisi Suara dalam Film Animasi <i>Battle Of Surabaya</i>	61
C. Sinopsis Film Animasi <i>Battle of Surabaya</i>	65
D. Data Visual dan Keterangan Gambar	72
BAB IV REPRESENTASI <i>CHARACTER BUILDING</i> DALAM FILM ANIMASI <i>BATTLE OF SURABAYA</i> (STUDI ANALISIS SEMIOTIK)	
A. <i>Character Building</i> Dalam Sabar dan Mudah Memaafkan.....	76
B. <i>Character Building</i> Dalam Semangat dan Pantang Menyerah	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	85
B. Saran	87
C. Penutup	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1. Tabel 1.	73
2. Tabel 2.	74
3. Tabel 1.1.	77
4. Tabel 2.1.	82

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar. 1	50
2. Gambar. 2	51
3. Gambar. 3	58
4. Gambar. 4	62
5. Gambar. 5	63
6. Gambar. 6	64
7. Gambar. 7	65
8. Gambar. 8	73
9. Gambar. 9	73
10. Gambar. 10	73
11. Gambar. 11	73
12. Gambar. 12	73
13. Gambar. 13	74
14. Gambar. 14	74
15. Gambar. 15	74
16. Gambar. 16	74
17. Gambar. 17	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 1 Surat Keputusan Judul Skripsi

Lampiran 2 Surat Perubahan Judul Skripsi

Lampiran 3 Kartu Konsultasi Skripsi

Lampiran 4 Kartu Menghadiri Munaqosah



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul merupakan salah satu hal yang paling penting dalam penelitian suatu karya ilmiah, serta guna untuk memudahkan memahami makna yang terkandung dalam judul dari sekripsi ini, maka untuk menghindari kesimpang siuran dalam memahami judul ini, penulis menjelaskan pengertian kata- kata yang terdapat dalam rumusan judul penelitian. Adapun judul penelitian ini berjudul : “**Representasi *Character Building* Dalam Film Animasi *Battle Of Surabaya* (Studi Analisis Semiotik)**”. Maka dari itu peneliti mempertegas mengenai beberapa istilah dalam judul sebagai berikut:

Representasi adalah bentuk interpretasi pemikiran terhadap suatu masalah, yang digunakan sebagai alat bantu untuk menemukan suatu solusi dari masalah tersebut. Bentuk interpretasi dapat berupa kata-kata atau verbal, tulisan, gambar, tabel, grafik, benda konkrit, simbol matematika dan lain-lain.¹ Yang dimaksud dari representasi ini adalah proses penyampaian ide, konsep, atau gagasan tentang sebuah objek, realitas atau fenomena yang maknanya tergantung dari pemikiran pribadi/personal. Yang mana penyampaiannya melalui bahasa dan bergantung dari pengetahuan yang dimiliki oleh pribadi tersebut dalam menyampaikan gagasan, ide, atau konsep.

¹ Muhamad Sabirin, *Representasi dalam Pembelajaran Matematika*, JPM IAIN Antasari Vol.01 No. 2 Januari-Juni 2014, h.33

Dalam segi bahasa, *Character Building* atau membangun karakter terdiri dari dua suku kata yaitu membangun (*to build*) dan karakter (*character*) artinya membangun yang mempunyai sifat memperbaiki, membina, mendirikan. Sedangkan karakter adalah tabiat, watak, ahlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Jadi *Character Building* merupakan suatu upaya untuk membangun dan membentuk akhlak dan budi pekerti seseorang menjadi baik.² *Character building* merupakan salah satu cara dalam membentuk karakter yang baik sesuai dengan norma yang berlaku dimasyarakat, guna untuk menghindari adanya penyimpangan karakter.

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada banyak orang. Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari isi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan dakwah, pendidikan, hiburan, dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan suara, perkataan, percakapan, dan sebagainya.³ Sehingga film menjadi salah satu sarana yang baik dalam mempengaruhi/ membentuk karakter seseorang dengan cara menyampaikan pesan- pesan kepada para penikmatnya.

Film Animasi “*Battle Of Surabaya*” yang merupakan karya anak bangsa yaitu Aryanto Yuniawan, yang mulai tayang di bioskop tahun 2015. Film ini menceritakan tentang kisah seorang tokoh fiktif anak remaja bernama Musa

² Agus Masrukhin, *Model Pembelajaran Character Building Dan Implikasinya Terhadap Perilaku Mahasiswa*, (BINUS University: 2013), h. 1231

³ Marselli Sumarno, Msn. *Job Description (Pekerja Film)*, (Jakarta: FFTV- IKJ Cikini Raya 73, 2008), h. 73

yang diberikan amanah sebagai pengirim pesan dari arek arek Suroboyo dan TKR. Dalam kisah ini berbagai halang rintang dilalui oleh Musa, dari ditinggal nya orang yang disayangi sampai perjuangan dalam mengemban amanah. Dalam film ini mengajak para penonton untuk menjadi karakter yang amanah, penyabar, memiliki nilai juang yang tinggi, sehingga menjadi karakter yang baik.

Analisis semiotik adalah ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia. Artinya, semua yang hadir dalam kehidupan kita dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus kita beri makna.⁴ Sementara Ferdinand de Saussure (1916), melihat tanda sebagai pertemuan antara bentuk dan makna. Ia menggunakan istilah *signifiant* (penanda) untuk segi bentuk suatu tanda, dan *signifie* (petanda) untuk segi maknanya. Dengan demikian, apa yang ada dalam kehidupan kita dilihat sebagai “bentuk” yang mempunyai “makna” tertentu namun tidak bersifat pribadi tetapi sosial, yakni didasari oleh “kesepakatan” (*konvensi*) sosial.⁵

Yang dimaksud dalam skripsi ini adalah isi dari sebuah film animasi *Battle of Surabaya* memiliki point - point penting sebagai salah satu sarana dalam membentuk/ membangun karakter melalui tanda atau pesan yang terdapat dalam film tersebut. Dalam menganalisis penelitian ini peneliti menggunakan analisis Semiotika untuk menemukan pesan pesan yang membangun karakter (*Character Building*) dengan tujuan agar para pembaca

⁴ Murti Candra Dewi, *Representasi Pakaian Muslimah Dalam Iklan* (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce pada Iklan Kosmetik Wardah di Tabloid Nova), Vol. 06, No. 2, Oktober 2013, hal 67

⁵ *Ibid.* h. 67

penelitian ini mengetahui apa isi serta pesan yang terdapat dalam film animasi *Battle of Surabaya* yang sifatnya memberikan dampak positif bagi para penonton dan para pembaca penelitian ini.

B. Alasan Memilih Judul

Penelitian adalah suatu penyelesaian masalah agar memberikan manfaat bagi yang membacanya, dan sebagai patokan untuk membantu penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini. Adapun alasan dalam memilih judul ini yaitu:

1. Alasan Objektif

- a. Penyampaian suatu pesan positif tidak hanya melalui media dakwah, lingkungan, atau melalui buku saja. namun film menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi adanya hal tersebut. Yang mana dalam film mengandung pesan positif dan memiliki pengaruh kepada penonton. Hal ini mengingatkan memberikan hal positif dapat menggunakan berbagai metode salah satunya yaitu film.

2. Alasan Subjektif

- a. Referensi buku, majalah, internet yang mendukung dalam penelitian ini sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian agar mendapatkan data yang valid.

C. Latar Belakang

Perkembangan media massa saat ini sangat berpengaruh terhadap pola pikir dan kehidupan manusia. Semakin berkembangnya media massa saat ini

maka semakin berkembang pula pola pikir manusia. Media massa sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok manusia selain makanan pokok. Media massa ibarat jarum hipodermik atau teori peluru yang banyak dicetuskan oleh pakar ilmu komunikasi dimana kegiatan mengirimkan pesan sama halnya dengan tindakan menyuntikkan obat yang dapat langsung merasuk ke dalam jiwa penerima pesan.⁶ Perkembangan media Massa tidak luput dari komunikasi, begitupun dengan kehidupan manusia. Proses dari interaksi sosial dengan lawan bicara melalui simbol atau pesan. Komunikasi pasti memiliki tujuan. Komunikasi itu sendiri adalah transmisi pesan dari suatu sumber kepada penerima. Harold Laswell menegaskan bahwa “cara paling sederhana menggambarkan komunikasi adalah Siapa? Berkata apa? Melalui saluran apa? Kepada siapa? Dan dengan efek apa?”.⁷ Media massa sendiri memiliki banyak rupa, salah satunya adalah film.

Dalam era digital saat ini film merupakan salah satu media yang paling berpengaruh dalam pembentukan watak, tabiat, atau karakter seseorang. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti akan mengambil salah satu film yang merupakan karya anak bangsa yaitu Animasi Battle of Surabaya. Film ini merupakan adaptasi dari peristiwa kembali pada 10 November 1945 di Surabaya yang mana sering kita ketahui sebagai Hari Pahlawan. Dalam film ini menampilkan karakter fiktif atau karakter buatan, yang memiliki watak atau karakter yang baik. Pembentukan karakter (*Character Building*) yang pada era

⁶ Morrisson, *Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio Dan Televisi* (Tangerang: Ramdina Prakarsa, 2005), h. 12.

⁷ Stanley J. Baran, *Pengantar Komunikasi Massa*, Edisi Kelima, (Jakarta, Erlangga, 2008), h. 5.

saat ini sangat lah kurang, termasuk dalam pengaruh dari film. Banyak nya hal-hal negatif yang di tampilkan dalam film sehingga membuat karakter para penikmatnya cenderung menirukan hal yang negatif dan kurang menghiraukan hal yang positif.

Saat ini, banyak informasi serta hiburan bisa kita dapatkan melalui jejaring sosial atau internet, dengan kemudahan yang seperti ini membuat semua informasi bisa kita dapatkan. Maka dari itu, dengan adanya character building dalam film dapat menunjukkan bahwa dalam media massa tidak hanya memiliki sisi negatif namun memiliki hal positif yang patut untuk dicontoh.

Karakter *building* merupakan penggabungan dari dua suku kata karakter dan *building*. Menurut Kamus Poerwadarminta, Karakter diartikan sebagai: tabiat, watak, sifat sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain.⁸ Sedangkan *building* adalah membangun, membina, mendirikan, serta memperbaiki. Jadi, karakter *building* adalah suatu peroses atau usaha yang dilakukan untuk memperbaiki, membangun serta membina suatu karakter agar menjadi insan yang baik dan memiliki akhlak yang mulia, melalui media ataupun melalui suatu sarana.

Film adalah selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop).⁹ “Film adalah gambaran hidup, juga sering disebut *movie*. Film secara kolektif sering disebut sinema. Sinema itu sendiri bersumber

⁸ PS. Sarlin Mataheru, *Success Though Character Building*, (Yogykarta: Andi Offset, 2018), h. ix

⁹ Meity Taqdir Qodratillah dkk, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011), h. 125.

dari kata kinematik atau gerak. Pengertian secara harfiah, film (sinema) adalah *Cinematographie* yang berasal dari *Cinema* dan *tho* artinya *phytos* (cahaya), *graphie* atau *graph* (tulisan atau gambar atau citra), jadi pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Agar kita dapat melukis gerak dengan cahaya, kita harus menggunakan alat khusus, yang biasa disebut dengan kamera.”¹⁰

Dunia perfilman saat ini telah berkembang sangat pesat. Terlebih lagi setelah berkembangnya teknologi komunikasi massa yang dapat memberikan dampak yang begitu besar bagi dunia perfilman. Meskipun banyak sekali bentuk media massa saat ini, namun film memiliki efek yang paling berpengaruh bagi para penontonnya. Terlebih lagi film animasi saat ini, banyak sekali penikmatnya dari semua kalangan.

Film menjadi sebuah sarana sebagai alat hiburan dan juga sarana edukasi, serta sebagai sarana politik. Film memiliki berbagai jenis Genre, yang salah satunya adalah animasi. Animasi ini merupakan jenis film yang menggambarkan kartun yang dibuat menggunakan tangan (gambar/lukis). Namun dengan seiring perkembangan teknologi saat ini, film animasi telah berkembang semakin pesat. Yang awalnya menggunakan gambaran tangan /lukis namun saat ini telah menggunakan system komputer sehingga membuat film animasi dapat dilihat seperti nyata. Film merupakan salah satu media penyampaian suatu pesan, namun pada saat ini penikmat film hanya menikmati

¹⁰ AS. Haris Sumandiria, *Bahasa Jurnalistik: Panduan Praktis Penulis dan Jurnalistik*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2006), h. 27

hiburan yang ditayangkan dan tidak mengetahui dan mengambil pesan positif dari menonton film tersebut, sehingga film hanya menjadi sarana hiburan saja.

Dalam pembuatan film animasi sendiri membutuhkan waktu dan proses yang sangat panjang, dibutuhkan proses pemikiran ide, gagasan dan cerita. Sedangkan proses teknik berupa keterampilan artistik untuk mewujudkan ide, gagasan menjadi sebuah film animasi yang bisa ditonton. Pencarian ide atau gagasan ini dapat berasal dari mana saja, seperti novel, cerpen, komik/*manga*, serial dongeng, ataupun cerita sejarah.¹¹

Pembuatan animasi Indonesia biasanya terbentuk dari sejarah – sejarah masa lampau, kehidupan sehari-hari, dan keagamaan. Seperti salah satu film animasi yang dibuat oleh anak bangsa yaitu *Battle of Surabaya*. *Battle of Surabaya* adalah film animasi 2D, drama, aksi dan sejarah Indonesia yang merupakan karya perdana sutradara muda Aryanto Yuniawan. *Battle of Surabaya* ini menampilkan tokoh fiktif, namun berlatar belakang sejarah perjuangan bangsa Indonesia pada saat perang Surabaya 1945.

Selain tokoh-tokoh nyata, terdapat tokoh fiktif yang sengaja dibuat untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Film animasi *Battle of Surabaya* ini bukan hanya memberikan audio visual yang bagus namun memiliki alur cerita yang sangat menarik dan sulit untuk ditebak sehingga membuat para penikmatnya penasaran dengan kelanjutan adegan dalam film animasi *Battle of Surabaya* ini. Dengan menampilkan alur cerita yang flashback atau alur cerita mundur tetapi menegangkan, disertai unsur yang menyedihkan

¹¹ *Ibid*, h.02

saat sang tokoh utama kehilangan orang-orang yang ia sayangi. Dalam animasi ini, Aryanto Kurniawan selaku sutradara dan pencipta film animasi ini tidak lupa menambahkan unsur-unsur memotivasi, patriotisme, pantang menyerah, komedi meskipun hanya sedikit serta keagamaan yang mana dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia tidak hanya satu agama yang memperjuangkan namun semua agama, ras, dan suku memperjuangkannya, serta dalam semangat juang yang tinggi. Dan dalam film animasi ini memiliki unsur-unsur kegigihan dan keberanian dalam mengemban amanah seperti apa yang diperankan oleh pemeran utama.

Film menjadi salah satu media yang sangat baik bagi membangun karakter, karena film sangat digemari oleh kebanyakan orang, serta film dapat mempengaruhi para penontonnya, melalui penghayatan dalam menonton sehingga membuat penonton memiliki sugesti menjadi pemeran utama dalam film tersebut. Peneliti tertarik untuk meneliti film ini dikarenakan film ini mengandung unsur positif dari segi pengaruhnya kepada penonton dan film ini merupakan karya anak bangsa berupa animasi yang pertama kali ditayangkan di bioskop dan pertama kali mengangkat dari sejarah Indonesia sehingga dapat menjadi salah satu aspek pendidikan atau penambah wawasan tentang sejarah Indonesia, serta antusias para penonton untuk menonton film animasi ini yang telah tayang pada tahun 2015 di Rumah Keong TMII, dan ditayangkan secara rutin dari tahun 2018.

Film animasi ini telah menyalang 31 penghargaan dan film animasi ini telah terjual di Bursa film, pasar film internasional, dalam rangkaian Festival

Film Cannes 2016 di kota wisata Cannes Prancis pada 11-22 Mei 2016, bahkan penghargaan yang baru di terima tahun 2017 kemarin yaitu dalam ajang Milan Internasional Film Maker Festival 2017.¹² Sesuai dengan penghargaan yang di dapat film animasi ini menjadi acuan untuk pembuatan film animasi karya anak bangsa, dan sangat disarankan untuk semua kalangan. Seperti yang telah tertulis di salah satu situs web bernama IMDb film animasi ini memiliki rating 7,7 dari 10 yang berarti film ini memiliki jumlah penonton serta penilaian dari segi cerita dan visual yang baik.¹³ Film animasi ini mengangkat tokoh fiktif yang memiliki karakteristik yang baik, sehingga hal ini yang membuat peneliti semakin penasaran isi dari film tersebut.

Berdasarkan data – data di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap animasi *Battle of Surabaya* yang secara khusus mempunyai signifikansi dalam *character building*. Maka dari itu, penulis akan menggunakan metode semiotika komunikasi, sebagai cara untuk memahami makna dari film animasi *Battle of Surabaya*. Potongan –potongan gambar dan percakapan pada serial animasi ini akan penulis analisis dalam skripsi yang berjudul **“Representasi Character Building Dalam Film Animasi Battle Of Surabaya (Studi Analisis Semiotik)”**

¹² *Battle of Surabaya*,

<https://amp.kompas.com/entertainment/read/2017/12/04/112631910/battle-of-surabaya-gondol-penghargaan-film-animasi-terbaik-di-milan>, diakses pada 5 juli 2019, pukul 10.35 wib

¹³ IMDb *Battle of Surabaya*, https://m.imdb.com/title/tt2943352/?ref_=fn_al_tt_0, diakses pada 5 juli 2019, pukul 10.35 wib

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu, Bagaimana representasi *Character Building* dalam film animasi *Battle Of Surabaya* (Studi Analisis Semiotik) ?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana representasi *karakter building* dalam film animasi *Battle of Surabaya* melalui pendekatan analisis semiotika.

Kegunaan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Kegunaan Akademis

Penelitian ini nantinya diharapkan bisa memperkaya khasanah ilmu komunikasi massa melalui film khususnya film animasi untuk Fakultas Ilmu Komunikasi khususnya Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi jurusan Komunikasi Penyiaran Islam.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi praktisi dunia perfilman dan juga tentunya para akademisi yang mengambil bidang komunikasi khususnya yang berminat ke dunia perfilman animasi.

F. Metode Penelitian

Metode berasal dari kata Yunani *meta* dan *hodos*. *Methodos* artinya jalan sampai. Metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai yang dikehendaki. Metode penelitian ialah cara-cara berpikir dan berbuat yang dipersiapkan dengan sebaik-baiknya (hati-hati, kritis dalam mencari fakta, prinsip-prinsip) untuk mengadakan penelitian dan untuk mencapai suatu tujuan penelitian.¹⁴ Metodologi penelitian yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu cara atau jalan yang dipergunakan dalam suatu penelitian dalam rangka mencapai tujuan. Guna untuk memperoleh data yang diperlukan agar nantinya dapat mendukung penelitian ini. Dalam hal ini penulis menganalisa tanda tanda *Character Building* yang ditampilkan dalam Animasi *Battle of Surabaya*.

1. Jenis dan Sifat Penelitian

a. Jenis penelitian

Berdasarkan jenis penelitian nya, maka penelitian ini digolongkan pada jenis penelitian pustaka (*library research*). Supaya penelitian ini lebih sempurna dan sesuai dengan tujuan penelitian, maka peneliti berusaha menemukan dan mengumpulkan sebanyak mungkin referensi ataupun data yang ada kaitannya dalam penelitian ini untuk dijadikan referensi dalam penelitian ini seperti: buku, majalah, dan internet.¹⁵

¹⁴ Dewi Saidah, *Metode Penelitian Dakwah*, (Bandung:RemajaRosdakarya,2015), h.02

¹⁵ *Ibid.*, h.20

b. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif analitik yaitu penelitian akan disajikan dalam tabel dari *scene – scene* yang terdapat dalam animasi *Battle of Surabaya*. Dengan menggambarkan secara konteks *character building* pada film animasi *Battle Of Surabaya*. Data-data tersebut berusaha diinterpretasikan dengan rujukan, acuan, atau referensi – referensi secara ilmiah dengan menggunakan analisis semiotika yang meliputi tiga bagian yaitu, konotasi, denotasi dan mitos.

2. Sumber Data

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data pokok yang didapatkan dari video Animasi *Battle of Surabaya*. Kemudian dipilih visual atau gambar dari beberapa adegan dalam *scene-scene* film yang diperlukan untuk kepentingan penelitian ini.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data pelengkap yang sifatnya melengkapi sumber data yang sudah ada. Sumber data ini diperoleh dari buku-buku referensi, majalah, dan berbagai artikel-artikel dari website di internet dan situs-situs lainnya yang mendukung dalam penelitian ini.

3. Metode Pengumpulan Data

Untuk mempermudah dalam proses penelitian, maka penelitian menggunakan berbagai metode pengumpulan data untuk memperoleh

berbagai data yang diinginkan. Agar mendapatkan data yang valid dalam menggunakan data penelitian, maka peneliti menggunakan teknik dan metode sebagai berikut:

- a. Observasi adalah mengamati secara langsung tanpa mediator sesuatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut.¹⁶ Peneliti menonton dan mengamati tayangan film berikut dialog-dialog seiring adegan dalam film animasi *Battle of Surabaya*. Kemudian peneliti mencatat, memilih serta menganalisis sesuai dengan model penelitian yang digunakan.
- b. *Library research*, Penelitian ini adalah *library research* (penelitian kepustakaan), yaitu penelitian yang dilaksanakan dengan menggunakan literatur (kepustakaan), baik berupa buku, catatan, maupun laporan hasil penelitian dari penelitian terdahulu.¹⁷ Atau pencarian dan pengumpulan data-data dengan mengkaji berbagai literatur yang sesuai dengan materi penelitian untuk dijadikan bahan argumentasi, seperti, artikel, berita elektronik, buku, dan internet.
- c. Metode analisis data. Setelah bahan yang akan di teliti terkumpul, selanjutnya akan dianalisis menggunakan teknik analisis Semiotika.

Model yang digunakan adalah model Roland Barthes, yaitu menggunakan konsep tentang konotasi dan denotasi sebagai salah satu

¹⁶ Irawan Soehartono, *Metode Penelitian Sosial, Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial lainnya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), h.106.

¹⁷ M Iqbal Hasan, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002), hlm. 11.

kunci dalam analisis.¹⁸ Yang mengartikan denotasi merupakan makna sesungguhnya, atau sebuah fenomena yang tampak dengan panca indra, atau bisa juga disebut deskripsi dasar. Sedangkan konotasi merupakan makna kultural yang muncul atau bisa juga disebut makna yang muncul karena adanya konstruksi budaya sehingga ada sebuah pergeseran, tetapi tetap melekat pada simbol atau tanda tersebut. Barthes juga menyertakan aspek mitos, yaitu ketika aspek konotasi menjadi pemikiran populer di masyarakat, maka mitos telah terbentuk terhadap tanda tersebut.¹⁹



¹⁸ Dr. Indiwana Seto Wahjuwibowo, M.Si, *Semiotika Komunikasi, Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018), h.21.

¹⁹ Arif Budi Prasetya, *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*, (Jatim, Intrans Publishing, 2019), h.14

BAB II

CHARACTER BUILDING, MEDIA DAKWAH, ANALISIS SEMIOTIKA.

A. Character Building

1. Pengertian *Character Building*

Kata “*character*” dalam bahasa Inggris memiliki beberapa arti: *pertama*, watak, karakter, sifat. *Kedua*, peran. Makna “peran” ini digunakan dalam permainan sandiwara, film dan sejenisnya. *Ketiga*, huruf. Dengan demikian, yang dimaksud karakter dalam pembahasan ini adalah karakter arti pertama, yakni watak atau sifat. Dalam bahasa Indonesia sendiri, kata “karakter” diartikan dengan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain, tabiat dan watak. Dengan demikian, orang “berkarakter” adalah orang yang mempunyai tabiat, mempunyai kepribadian.²⁰

Dalam segi bahasa, *Character Building* atau membangun karakter terdiri dari dua suku kata yaitu membangun (*to build*) dan karakter (*character*) artinya membangun yang mempunyai sifat memperbaiki, membina, mendirikan. Sedangkan karakter adalah tabiat, watak, ahlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dari yang lain. Jadi *Character*

²⁰ Arif Muzayin Shofwan, *Character Building Melalui Pendidikan Agama Islam*, (Universitas Muhammadiyah Malang:2015), h 178

Building merupakan suatu upaya untuk membangun dan membentuk akhlak dan budi pekerti seseorang menjadi baik (Megawati, 2004).²¹

Sedangkan arti Karakter menurut Andrias Harefa adalah “proses mengukir atau memahat jiwa sedemikian rupa sehingga 'berbentuk' unik, menarik, dan berbeda dengan yang lainnya. Demikian juga dengan orang-orang yang berkarakter (baik yang sudah terbentuk atau yang belum terbentuk) dapat dibedakan antara satu dengan yang lainnya.”(Sarlin Mataheru, 2018:ix)²² Karakter sama juga artinya dengan Budi Pekerti. Arti Budi Pekerti menurut Edi Sedyawati adalah moralitas yang mengandung pengertian yaitu adat istiadat, sopan santun, dan perilaku. Sebagai perilaku, Budi Pekerti meliputi juga sikap yang dicerminkan oleh pelaku itu.²³

Dalam konteks pendidikan (Modul Diklat LAN RI) pengertian Membangun Karakter (*character building*) adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan untuk membina, memperbaiki, dan/atau membentuk tabiat, watak, sifat kejiwaan, akhlak (budi pekerti), insan manusia (masyarakat) sehingga menunjukkan perangai dan tingkah laku yang baik. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikemukakan bahwa *Character Building* adalah upaya membangun karakter akan menggambarkan hal-hal pokok sebagai berikut (Megawati, 2004):²⁴

²¹ Agus Masrukhin, *Model Pembelajaran Character Building Dan Implikasinya Terhadap Perilaku Mahasiswa*, (BINUS University: 2013), h. 1231

²² PS. Sarlin Mataheru, *Success Though Character Building*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2018), h. ix

²³ *Ibid*

²⁴ Agus Masrukhin, *Model Pembelajaran Character Building Dan Implikasinya Terhadap Perilaku Mahasiswa*, (BINUS University: 2013), h. 1232

- a. Merupakan suatu proses yang terus menerus dilakukan untuk membentuk tabiat, watak, dan sifat-sifat kejiwaan yang berlandaskan kepada semangat pengabdian dan kebersamaan.
- b. Menyempurnakan karakter yang ada untuk terwujudnya karakter yang diharapkan dalam rangka penyelenggaraan pemerintahan dan pelaksanaan pembangunan.
- c. Membina karakter yang ada sehingga menampilkan karakter yang kondusif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang dilandasi dengan nilai – nilai falsafah bangsa yaitu Pancasila.²⁵

Karakter adalah sesuatu yang sangat penting dalam pengembangan kualitas manusia maka karakter mempunyai makna sebuah nilai yang mendasar untuk mempengaruhi segenap pikiran, tindakan dan perbuatan setiap insan manusia dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Dalam hal ini adapun nilai-nilai dalam pembangunan karakter yang dimaksud adalah kejuangan, semangat, kebersamaan atau gotong royong, kepedulian atau solider, sopan santun, persatuan dan kesatuan, kekeluargaan serta tanggung jawab.²⁶

2. Faktor-faktor Pembentukan Karakter

Dalam Masnur Muslich dijelaskan bahwa karakter merupakan kualitas moral dan mental seseorang yang pembentukannya dipengaruhi oleh faktor bawaan (*fitrah, nature*) dan lingkungan (sosialisasi pendidikan,

²⁵ *Ibid*, h 1232

²⁶ *Ibid*.

nurture). Potensi karakter yang baik dimiliki manusia sebelum dilahirkan, tetapi potensi-potensi tersebut harus dibina melalui sosialisasi dan pendidikan sejak usia dini.²⁷

Karakter tidak terbentuk begitu saja, tetapi terbentuk melalui beberapa faktor yang mempengaruhi, yaitu: faktor biologis dan faktor lingkungan.

- a. Faktor biologis yaitu faktor yang berasal dari dalam diri orang itu sendiri. Faktor ini berasal dari keturunan atau bawaan yang dibawa sejak lahir dan pengaruh keturunan dari salah satu sifat yang dimiliki salah satu dari keduanya.
- b. Faktor lingkungan, Di samping faktor-faktor hereditas (faktor endogin) yang relatif konstan sifatnya, milieu yang terdiri antara lain atas lingkungan hidup, pendidikan, kondisi dan situasi hidup dan kondisi masyarakat (semuanya merupakan faktor eksogin) semuanya berpengaruh besar terhadap pembentukan karakter.²⁸

Dalam pembentukan karakter seseorang dapat kita ketahui memiliki dua faktor yaitu biologis atau faktor keturunan yang mana berasal dari orang tua atau keluarga. Sedangkan faktor lingkungan adalah melalui faktor pergaulan di lingkungan masyarakat, apabila lingkungannya baik maka akan mendorong karakter tersebut ke jalan yang baik begitupun sebaliknya.

²⁷ Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, h. 96

²⁸ Kartini Kartono, *Teori Kepribadian*, (Mandar maju:2005), h. 16.

3. *Character Building* Perspektif Islam

Membentuk karakter melalui perspektif Islam, ada tiga komponen sebagai dasar pembelajarannya. *Pertama*, akidah: tauhid dan iman merupakan unsur materinya. Tidak banyak kendala yang dihadapi dalam pengajaran materi tauhid karena tidak ada perbedaan mengenai tauhid dalam umat Islam. *Kedua*, ibadah: berisi materi mengenai tata pelaksanaan ibadah ritual. Pada materi ini, seorang guru memerlukan kebijaksanaan dalam memberikan materi yang sifatnya *khilafiyah* dalam hal-hal ibadah. *Ketiga*, akhlak: menekankan tata cara hubungan antara manusia dengan manusia lain, dengan Tuhan dan dengan alam. Materinya menekankan pada aspek pengalaman dan perilaku sehari-hari.²⁹

Akhlak dibagi menjadi dua dalam pendidikan Islam yaitu:

- a. Akhlak *al-karimah* (akhlak mulia), yang mencakup tiga hal: (1). Akhlak kepada Allah; merupakan sebuah pengakuan dan kesadaran bahwa tiada Tuhan selain Allah. (2). Akhlak kepada diri sendiri; hal ini dapat diartikan menghargai, menyayangi, dan menjaga diri sendiri dengan sebaik-baiknya karena sadar bahwa dirinya itu sebagai ciptaan Allah yang harus dipertanggungjawabkan dengan sebaik-baiknya. Misalnya, menghindari minuman keras, menjaga kesucian jiwa, hidup sederhana serta jujur dan menghindari sifat tercela. (3). Akhlak kepada sesama manusia; sebagai makhluk sosial, manusia banyak bergantung dengan orang lain.³⁰

²⁹ Arif Muzayin Shofwan, *Character Building Melalui Pendidikan Agama Islam, Studi Kasus di MI Miftahul Huda Papungan 01 Blitar, (Universitas Muhammadiyah Malang)* Episteme, Vol. 10, No. 1, Juni 2015, h. 182

³⁰ Moh. Ardani, *Akhlak Tasawuf* (Jakarta: PT Mitra Cahaya Utama, 2005), h. 49-57

Bekerjasama dan tolong-menolong dengan orang lain dan akhlak yang baik adalah kebajikan. Seperti firman Allah SWT dalam Surah Al-Imran: 134 yang berbunyi:

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكَنَظِمِينَ الْغَيْظَ وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

(١٣٤)

“(yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan”. (Q.S. Al-Imran: 134)³¹

- b. *Akhlak al-mazmumah* (akhlak tercela), adalah sebagai lawan dari akhlak yang baik tersebut di atas. Berdasarkan petunjuk Islam, dijumpai berbagai macam akhlak yang tercela, seperti berbohong, takabur (sombong), iri dan dengki.³² Seperti firman Allah SWT dalam surah An-Nahl: 90 yang berbunyi:

إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُ بِالْعَدْلِ وَالْإِحْسَانِ وَإِيتَايَ ذِي الْقُرْبَىٰ وَيَنْهَىٰ عَنِ الْفَحْشَاءِ وَالْمُنْكَرِ وَالْبَغْيِ

يَعِظُكُمْ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ (٩٠)

³¹ Q.S. Al-Imran: 134, dikutip dari alquran dan terjemahannya (Bandung: CV penerbit Diponegoro, 2014)

³² Moh. Ardani, *Akhlak Tasawuf* (Jakarta: PT Mitra Cahaya Utama, 2005), h. 57-58

“Dan barang siapa yang membawa kejahatan, Maka disungkurkanlah muka mereka ke dalam neraka. Tiadalah kamu dibalasi, melainkan (setimpal) dengan apa yang dahulu kamu kerjakan”.(Q.S. An-Nahl: 90)³³

Dalam ajaran Islam pembentukan karakter (*Character Building*) selalu disandarkan kepada Nabi Muhammad Saw sebagai pribadi yang mempunyai akhlak yang baik nan agung. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah Al-Qalam:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ (٤)

“Dan sesungguhnya engkau (Muhammad) benar-benar berbudi pekerti yang luhur”. (Q.S.Al-Qalam: 4)³⁴

Suri tauladan yang baik bagi umat manusia adalah baginda Rasulullah Saw, yang mana akhlak atau tingkah laku, perangai Nya merupakan panutan yang paling baik seperti yang dijelaskan dalam surah Al-Qalam ayat 4 yang menunjukkan dan membuktikan bahwasanya Rasulullah Saw adalah sebagai hamba yang benar-benar berbudi pekerti yang luhur. Dan dalam surah Al-Ahzab:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

(٢١)

³³ Q.S. An-Nahl: 90 dikutip dari alquran dan terjemahannya (Bandung: CV penerbit Diponegoro, 2014)

³⁴ Q.S.Al-Qalam: 4 dikutip dari alquran dan terjemahannya (Bandung: CV penerbit Diponegoro, 2014)

“Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah (Q.S. Al-Ahzab:21) ³⁵

Dalam surah ini menerangkan bahwasanya Rasulullah Saw itu suri teladan yang baik untuk para umat manusia yang mengharapkan rahmat dari Allah SWT.

Contoh suri tauladan yang baik yang dimaksud yaitu sabar dan mudah memaafkan, seperti yang telah dijelaskan dalam ayat al-Quran surah Al-Baqarah ayat 153 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ (١٥٣)

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”.(Q.S. Al-Baqarah: 153)³⁶

Surah ini menjelaskan bahwasanya kita sebagai umat manusia harus menjadikan sabar dan shalat menjadi pondasi dalam kita menjalankan agama Islam yang kita cintai ini. Dalam diri Rasulullah Saw, yang menjadi panutan kita sebagai umat Islam telah tertanam rasa sabar dan mudah memaafkan, dan

³⁵ Q.S. Al-Ahzab:21 dikutip dari alquran dan terjemahannya (Bandung: CV penerbit Diponegoro, 2014)

³⁶Q.S. Al-Baqarah: 153 dikutip dari alquran dan terjemahannya (Bandung: CV penerbit Diponegoro, 2014)

seharusnya kita sebagai umat Islam mencotoh Baginda Rasulullah Saw.

Seperti yang tertulis dalam surah Asy- Syura: 40 yang berbunyi:

وَجَزَاءُ سَيِّئَةٍ سَيِّئَةٌ مِّثْلُهَا فَمَنْ عَفَا وَأَصْلَحَ فَأَجْرُهُ عَلَى اللَّهِ إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الظَّالِمِينَ (٤٠)

“Dan balasan suatu kejahatan adalah kejahatan yang serupa, maka barang siapa memaafkan dan berbuat baik maka pahalanya atas (tanggungan) Allah. Sesungguhnya Dia tidak menyukai orang-orang yang zalim”³⁷

Bahwasanya kita sebagai umat muslim harus saling memaafkan sebesar apapun kesalahan orang terhadap kita, kita sebagai umat Islam harus bisa memaafkan.

Selain itu Allah SWT menganjurkan kita untuk menjadi diri yang menuh semangat serta memiliki jiwa pantang menyerah. Sebagaimana di jelaskan dalam surah At- Taubah: 105 yang berbunyi:

وَقُلْ أَعْمَلُوا فَسِرِّي اللَّهِ عَمَلَكُمْ وَرَسُولُهُ وَالْمُؤْمِنُونَ وَاسْتَردُّونَ إِلَىٰ عِلْمِ

الْغَيْبِ وَالشَّهَادَةِ فَيُنَبِّئُكُمْ بِمَا كُنْتُمْ تَعْمَلُونَ (١٠٥)

“Dan Katakanlah: "Bekerjalah kamu, maka Allah dan Rasul-Nya serta orang-orang mukmin akan melihat pekerjaanmu itu, dan kamu akan

³⁷ Q.S. Asy- Syura: 40 dikutip dari alquran dan terjemahannya (Bandung: CV penerbit Diponegoro, 2014)

dikembalikan kepada (Allah) Yang Mengetahui akan yang ghaib dan yang nyata, lalu diberitakan-Nya kepada kamu apa yang telah kamu kerjakan”³⁸

Seperti yang dijelaskan dalam surah diatas bahwasanya dengan kita terus bersemangat dalam kehidupan kita maka kita akan diberikan dan ditunjukkan oleh Allah SWT jalan yang baik dalam menjalani hidup. Dan Allah SWT sangat menganjurkan kita untuk pantang menyerah seperti yang dijelaskan dalam surah Al-Insyirah:1-8 yang berbunyi:

أَلَمْ نَشْرَحْ لَكَ صَدْرَكَ (١) وَوَضَعْنَا عَنكَ وِزْرَكَ (٢) الَّذِي أَنْقَضَ ظَهْرَكَ (٣) وَرَفَعْنَا لَكَ ذِكْرَكَ (٤) فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ (٦) وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ (٨)

“Bukankah Kami telah melapangkan untukmu dadamu? dan Kami telah menghilangkan daripadamu bebanmu yang memberatkan punggungmu. Dan Kami tinggikan bagimu sebutan (nama)mu. Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”.³⁹

³⁸ Q.S. At- Taubah: 105 dikutip dari alquran dan terjemahannya (Bandung: CV penerbit Diponegoro, 2014)

³⁹ Q.S. Al-Insyirah:1-8 dikutip dari alquran dan terjemahannya (Bandung: CV penerbit Diponegoro, 2014)

Dalam ayat ini menjelaskan bahwasanya kita sebagai mukmin telah diberikan kelapangan dada dan keringanan dari masalah yang ada dalam kehidupan kita. Maka dari itu kita sebagai umat manusia harus menghilangkan rasa malas dan mudah menyerah, sesungguhnya ketika kita memiliki jiwa pantang menyerah maka semua masalah yang datang Insyaallah akan bisa diatasi.

B. Media Dakwah

1. Media Dakwah

Media ialah alat atau wahana yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Untuk itu komunikasi bermedia adalah komunikasi yang menggunakan saluran atau sarana untuk meneruskan suatu pesan kepada komunikan yang jauh tempatnya dan atau banyak jumlahnya. Media komunikasi banyak sekali jumlahnya mulai yang tradisional sampai yang modern misalnya kentongan, beduk, pagelaran kesenian, surat kabar, papan pengumuman, majalah, film, radio dan televisi. Dari semua itu, pada umumnya dapat diklasifikasikan sebagai media tulisan atau cetak, visual, aural dan audiovisual.⁴⁰

Secara umum dipahami bahwa istilah ‘media’ mencakup sarana komunikasi seperti pers, media penyiaran (*broadcasting*) dan sinema.

⁴⁰ Ahmad Zaini, *Dakwah Melalui Televisi*, (STAIN Kudus) Vol. 3, No.1 Juni 2015, h.3

Namun, terdapat rentang media yang luas mencakup pelbagai jenis hiburan (*entertainment*) dan informasi untuk audiens yang besar majalah atau industri musik.⁴¹ Media dibagi menjadi dua, yaitu:

a) Nonmedia Massa

1. Manusia; utusan, kurir, dan lain-lain.
2. Benda; telepon, surat, dan lain-lain.

b) Media Massa

1. Media massa manusia; pertemuan, rapat umum, seminar, sekolah dan lain-lain.
2. Media massa benda; spanduk, buku, selebaran, poster, folder, dan lain-lain.
3. Media massa periodik–cetak dan elektronik; visual, audio, dan audio visual seperti film.⁴²

Sedangkan Dakwah adalah mengajak manusia kepada jalan Allah (sistem Islam) secara menyeluruh; baik dengan lisan, tulisan, maupun dengan perbuatan sebagai ikhtiar (upaya) muslim mewujudkan nilai - nilai ajaran Islam dalam realitas kehidupan pribadi, keluarga dan masyarakat (jama'ah) dalam semua segi kehidupan secara menyeluruh sehingga terwujud khairul ummah (masyarakat madani).⁴³

Jadi, media dakwah adalah salah satu peralatan dalam penyampaian pesan dakwah atau materi dakwah kepada para audien/ pendengar. Seperti

⁴¹ Irzum Farihah, *Media Dakwah POP*, (STAIN Kudus) Volume 1, Nomor 2, Juli – Desember 2013, h. 27

⁴² *Ibid*, h.8

⁴³ Ahmad Zaini, *Dakwah Melalui Mimbar dan Khitabah*, (STAIN Kudus) Volume 1, Nomor 2, Juli – Desember 2013, h.73

yang ada pada saat ini peralatan dakwah tidak hanya mimbar namun sudah berkembang sangat pesat contohnya penyebaran dakwan melalui, televisi, video/ film, kaset rekaman, majalah, dan surat kabar.

2. Pengertian Film dan Film Animasi

a. Film

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada banyak orang. Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari isi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan dakwah, pendidikan, hiburan, dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan suara, perkataan, percakapan, dan sebagainya.⁴⁴

Bahasa film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Sineas menawarkan sebuah solusi melalui filmnya dengan harapan agar diterima dengan baik oleh orang yang menonton pengalaman mental dan budaya yang dimiliki penonton juga memengaruhi pemahaman penonton terhadap sebuah film secara sadar maupun tidak. Inilah mengapa setiap orang bisa memiliki opini atau pendapat yang berbeda tentang sebuah film.⁴⁵

⁴⁴ Marselli Sumarno, Msn. *Job Description (Pekerja Film)*, (Jakarta: FFTV-IKJ Cikini Raya 73, 2008), h.73

⁴⁵ Himawan Pratista, *Memahami Film* (Yogyakarta: Montase Press, 2017) h.25

b. Film Animasi

Animasi sering diartikan sebagai “menghidupkan” dari sesuatu benda mati atau benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak. Pengertian tersebut diartikan saat sebuah benda mempunyai gerakan atau kesan bergerak itu sendiri sehingga secara analitis memiliki jangkauan tempat, waktu dan juga material yang tidak terbatas. Bisa diartikan didalam seni lukis, atau lebih luas didunia senirupa.⁴⁶

Dalam Kamus Bahasa Indonesia – Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar, “*to animate*”, yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup.⁴⁷

Menurut Paul Weslls mengatakan “Animasi merupakan suatu bentuk kreatifitas paling penting dari abad kedua puluh satu. Animasi sebagai seni, pendekatan, estetika, dan aplikasi menginformasikan banyak aspek budaya visual, mulai film berdurasi panjang hingga pendek; mulai dari televisi, dan kartun web hingga menampilkan berbagai fungsi pada berbagai teknologi komunikasi baru. Singkatnya animasi berada dimana – mana”. Roy Disney mengatakan bahwa animasi bukan sekedar berbicara pembuatan film nyata, tentang karakter

⁴⁶ Gotot Prakosa, *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. (Jakarta: Fakultas FFT-IK Jakarta, 2010), h. 23.

⁴⁷ Arief Ruslan, *Animasi perkembangan dan Konsepnya* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016) h. 15

nyata, tetapi bagaimana para penonton percaya bahwa itu adalah nyata dengan membuat ilusi – ilusi dari animasi tersebut.⁴⁸

Dalam animasi, beberapa hal yang paling mendasar dalam lingkup animasi, khususnya dalam film animasi yaitu.

- a. Struktur Animasi, animasi memiliki struktur umum sebagai media transformasi dan informasi terhadap subjek-subjek yang diberikan. Struktur ini berbicara terhadap sebuah atau beberapa subjek yang mendukung tentang pergerakan, perubahan, dan pergantian – pergantian yang terjadi, sehingga para penyimak dapat memahami bagaimana dan apa yang terjadi dalam animasi tersebut.⁴⁹ Struktur ini dapat digambarkan sebagai berikut.
 - i. Pada tahap awal merupakan titik atau kunci pertama subjek berada, berbentuk, atau berposisi yang memberikan informasi kepada pengamat, penonton, atau penyimak.
 - ii. Proses merupakan suatu bentuk animate (pergerakan, perubahan, pergantian, dan sejenisnya) terhadap subjek yang telah diperlihatkan di awal.
 - iii. Tahap akhir sebagai bentuk akhiran terhadap subjek yang sudah ter-animate dan menjadi bentuk final dalam pergerakan.
- b. Pengaplikasian Animasi, hanya berbicara tentang elemen pembuatannya dan hasil akhir tempat tampilan yang diberikan,

⁴⁸ *Ibid*, h. 25

⁴⁹ *Ibid*, h. 26

sehingga aplikasi animasi ada dua jenis, yaitu animasi nondigital dan aplikasi digital.⁵⁰

- i. Animasi nondigital merupakan hasil akhir animator menampilkan gambar-gambar dan pergerakannya dalam bentuk cetak yang lebih umumnya pada kertas –kertas yang banyak.
- ii. Animasi digital, yaitu hasil akhir media yang digunakan animator dalam menampilkan gambar-gambar bergerak melalui digital, sehingga gambar-gambar yang digunakan tahap awalnya adalah sketsa tangan, foto, atau apapun yang berhubungan dengan media cetak, tetapi diakhiri atau ditampilkan dalam media digital.

3. Prinsip – Prinsip Animasi

Prinsip-prinsip animasi adalah komponen- komponen dasar dan utama dalam pembuatan suatu animasi, sehingga dapat membentuk animasi yang hidup layaknya karakter yang nyata. Prinsip- prinsip animasi dibagi menjadi 12 bagian yaitu:

- a. ***Solid Drawing***, Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan dalam menentukan -baik proses maupun hasil- sebuah animasi. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap

⁵⁰ *Ibid*, h. 27

anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dapat dilatih melalui menggambar.⁵¹

- b. **Timing & Spacing**, *Timing* adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara *spacing* adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.⁵² *Timing* dan *spacing* dapat diukur dengan cara mencoba dengan subyek nyata dengan perekaman gambar. Dalam animasi pun akselerasi sangat dibutuhkan, dengan membedakan bagian mana yang lebih cepat, lambat, terdorong, dsb.⁵³
- c. **Squash & Stretch**, adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga -seolah-olah ‘memuai’ atau ‘menyusut’ sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup.
- d. **Anticipation**, boleh juga dianggap sebagai persiapan/ awalan gerak atau ancang-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri.
- e. **Slow In and Slow Out**, Sama seperti *spacing* yang berbicara tentang akselerasi dan deselerasi. *Slow In* dan *Slow Out* menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat

⁵¹ Ardiyansah, 12 Prinsip Animasi, <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>, diakses pada 5 juli 2019, pukul 10.35 wib.

⁵² *Ibid*

⁵³ Arief Ruslan, *Animasi perkembangan dan Konsepnya* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016)

kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.⁵⁴

- f. ***Arcs***, adalah sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya). Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara '*smooth*' dan lebih realistik, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola).
- g. ***Secondary Action***, adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik.
- h. ***Follow Through and Overlapping Action***, *Follow through* adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari.⁵⁵
- i. ***Straight Ahead Action and Pose to Pose***, Dari sisi *resource* dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi.
 - a) *Straight Ahead Action*, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal sampai selesai seorang diri.
 - b) *Pose to Pose*, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada *keyframe-keyframe* tertentu

⁵⁴ Ardiyansah, 12 Prinsip Animasi, <https://dkv.binus.ac.id/2010/04/14/12-prinsip-animasi/>, diakses pada 5 juli 2019, pukul 10.35 wib.

⁵⁵ *Ibid*

saja, selanjutnya in-between atau interval antar keyframe digambar/dilanjutkan oleh asisten/ animator lain.

- j. **Staging**, Seperti halnya yang dikenal dalam film atau teater, *staging* dalam animasi juga meliputi bagaimana ‘lingkungan’ dibuat untuk mendukung suasana atau ‘mood’ yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*.
- k. **Appeal**, berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Sebagaimana gambar yang telah menelurkan banyak gaya, animasi (dan ber-animasi) juga memiliki gaya yang sangat beragam. Sebagai contoh, anda tentu bisa mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang, Disney atau Dreamworks dengan hanya melihatnya sekilas.
- l. **Exaggeration**, adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu, dan lazimnya dibuat secara komedik. Banyak dijumpai di film-film animasi sejenis *Tom & Jerry*, *Donald Duck*, *Doraemon* dan sebagainya.⁵⁶

4. Sejarah Animasi

Penganimasia subyek sebenarnya sudah ada sejak zaman dahulu telah dibuat oleh manusia. Salah satu yang terkenal yaitu penganimasian gambar berumur ratusan tahun silam yang ditemukan oleh para ahli purbakala di Gua *Lascaux*, Spanyol Utara. Dalam gambar tersebut

⁵⁶ *Ibid*

memperlihatkan pergerakan binatang seperti babi, bison, atau kuda dengan penggambaran delapan kaki dengan posisi yang saling bertumpuk.⁵⁷

Pada sekitar tahun 2000 SM, ditemukan gambar serupa di Mesir. Seperti penggambaran pegulat yang sedang bergerumuk dengan gambar yang berurutan sebagai dekorasi dinding. Kendi – kendi di Yunani kuno juga didekorasi dengan gambar yang mempunyai aksi, sehingga ketika kendi tersebut diputar, seakan-akan memberikan pergerakan layaknya kehidupan.

Pada tahun 1824, Peter Mark Roget menemukan “*the Persistence of vision*”, yaitu prinsip penglihatan yang mempertahankan sementara terhadap gambar-gambar yang sudah ditampilkan, dan kemudian muncul mainan yang disebut thaumatrope, berkisar abad ke 19 di Eropa, berupa lembaran-lembaran cakram tebal dengan gambar dengan kedua sisinya diikat dengan seutas tali. *Phenakistoscope* bisa dikatakan sebagai animasi dengan dua lempengan yang berbeda, yaitu lempengan gambar di belakang lempengan kedua yang dipotong/dibolongkan sebagian agar terlihat gambarnya.⁵⁸

Wheel of Life atau yang disebut sebagai *Zoetrope* dibuat pada tahun 1867 di Amerika Serikat. Alat ini digambarkan dengan lempengan silinder dengan gambar-gambar di dalamnya. Di bagian luar lempengan ini dibuat bolong sehingga ketika lempengan tersebut berputar, animasi akan terlihat pada bolongan yang sudah dibuat. Pada abad 18 di Amerika, animasi mulai

h. 15 ⁵⁷ Arief Ruslan, *Animasi perkembangan dan Konsepnya* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016)

⁵⁸ *Ibid*, h. 17

diterapkan dengan sebuah kertas, yang dinamakan oleh J. Stuart Blackton sebagai stop motion animation. Teknik ini menggunakan serangkaian gambar diam, dan dijadikan satu sehingga menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak.⁵⁹

Winsor McCay menjadi pembuat animasi yang populer pada zamannya ketika komik strip berjudul *Little Nemo in Slumberland* beredar. Sebagai orang pertama membangun animasi melalui pentas seni, dia terinspirasi dari anaknya yang membawa animasi *flipper book*, akhirnya ia membuat 4000 gambar tentang perjalanan '*Little Nemo*'. Karya tersebut ditampilkan pada layar di *Hammerstein Theatre*, New York, tahun 1911. Selanjutnya, di tahun 1914, McCay meneruskan animasi besarnya dengan menggambar dinosaurus dengan judul "*Gertie the Dinosaur*".

Perambahan perkembangan animasi pun tidak luput ke Asia, di Jepang animasi mulai berkembang di tahun 1913, yang dilakukan oleh *Shimokawa Bokoten*, *Koichi Junichi*, dan *Kitayama Seitaro*, dan di sini pula kata anime mulai disebutkan oleh penduduk non-Jepang. Anime (kartun Jepang) mempunyai ciri yang sedikit khas pada era 90-an, yaitu masih menerapkan animation cel yang berlandaskan dengan teknik tradisional, yaitu kertas dan tintanya.⁶⁰

Sementara itu, di Indonesia sendiri, animasi sudah ada sejak lama pula, seperti halnya penemuan di *Lascaux*. Pada relief candi Borobudur

⁵⁹ *Ibid*, h.18

⁶⁰ *Ibid*,h.20

yang diteliti oleh Prof. Dr. Primadi Tabrani, Guru Besar Fakultas Seni Rupa Institut Teknologi Bandung mengkaji jalan cerita terhadap relief dan gambar yang berlapis (layer) tentang penunjukan dimensi waktu dan pergeseran tokoh sebagai sekuen dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi.⁶¹

Walaupun animasi sudah banyak yang ditampilkan di media elektronik Indonesia, tetapi perkembangan dan perjalanannya seakan-akan terhambat dan melambat. Kemungkinan besar dengan alasan kekurangannya pendidikan tentang animasi dan dukungan dari pemerintah yang tidak terlalu memberikan sumbangsih terhadap peranimasian di negara ini. Selain itu, kemampuan dalam pengelolaan identitas karakter dan animasi di Indonesia ini pun belum mendapatkan ciri khas yang baik, dan juga kemampuan berbahasa juga dianggap menjadi kendala perhambatan dalam pengembangan animasi.⁶²

5. Jenis – jenis Animasi.

Animasi merupakan gabungan dari berbagai gambar berbeda yang ditampilkan secara berurutan. Sehingga, dapat membentuk pergerakan atau perubahan pada gambar tersebut. Dibawah ini ada beberapa jenis-jenis dari animasi yaitu:

a. *Animation Cel*

Setelah penemuan kertas, animasi bangkit dan mempunyai wadah baru yang dapat memberikan cerita tentang hewan berlari dengan

⁶¹ *Ibid*,h.22

⁶² *Ibid*,h. 23

detail, tidak seperti sebelumnya yang hanya satu gambar, atau satu media dengan banyak gambar. *Animation cel* adalah animasi yang dibuat pada media cetak, khususnya pada kertas dengan penggambaran manual, atau boleh jadi dicetak dari media digital, walaupun pada akhirnya animasi tersebut ditampilkan pada media digital.⁶³

b. Animasi *Flipbook*

Animasi *flipbook* dengan *animation cel* yang dibuat dengan bahan dasar kertas, lalu ditempelkan dengan bermain layer/ lapisan kertas transparan. Animasi *flipbook* lebih menekankan dengan satu lapisan saja dengan bahan kertas. Pergerakan animasi pada *flipbook* ini tentu membutuhkan kertas yang cukup banyak (tergantung dari durasi animasi), dan animasi ini lebih banyak pula dalam hal ilustrasi dengan penggambaran sketsa dan pewarnaan sederhana secara manual, baik dengan cat, pensil, atau pewarnaan lainnya.⁶⁴

c. Animasi *Stop-Motion*

Stop-Motion merupakan menggerakkan subjek baik gambar, orang, patung, atau benda – benda *frame by frame*, atau *Shoot-per-shoot*, atau satu per satu diambil gambarnya dengan alat perekam, dan akhirnya digabungkan menjadi satu melalui media digital lainnya, sehingga gambar itu menjadi seakan- akan bergerak, pergerakan animasi ini lebih sering disebut dengan gambar sekuen(*sequences*). Dalam *Stop-Motion*

⁶³ Arief Ruslan, *Animasi perkembangan dan Konsepnya* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016) h.56

⁶⁴ *Ibid*, h.58

ini, subjek yang akan digerakkan bisa menggunakan apa saja, baik benda mati atau orang sekalipun. Salah satu contoh benda mati yang dapat digunakan adalah tanah liat (*clay*).⁶⁵

d. Animasi 2D (*Motion Graphic*)

Animasi 2D adalah animasi penggambaran secara manual dan tidak sedikit pula berkata animasi ini adalah animasi yang hanya mempunyai 2 dimensi, hanya saja animasi 2D lebih menekankan pembuatan dan tampilan yang diberikan. Tony White mengatakan dalam bukunya yang berjudul “*Animation: From Pencil to Pixels*”, bahwa animasi 2D dibuat dari alat desain digital yang tentunya bermula dari beberapa sketsa yang dilakukan secara manual di kertas.⁶⁶

e. Animasi 3D

Animasi 3D dapat menggambarkan tampilan- tampilan hampir realistis atau seakan- akan nyata dan tidak dapat dilihat mana yang asli atau hanya buatan melalui komputer semata. Animasi 3D mempunyai perspektif yang dapat disesuaikan dan diolah oleh animator sesuai kebutuhan animasinya, sehingga tidak perlu terlalu sulit untuk menyesuaikan tampilan untuk digabungkan dalam realita, seperti penggunaan peran asli digabung dengan peran fiktif yang dibuat dari 3D subjek. Dalam animasi 3D, agar terlihat realistis, membutuhkan banyak

⁶⁵ *Ibid*,h.60

⁶⁶ *Ibid*,h.64

kemampuan dan kebutuuhan perangkat untuk menjadikannya terlihat nyata.⁶⁷

6. Fungsi Film

Dalam film dapat terkandung fungsi informatif, edukatif, bahkan persuasif. Hal ini sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character builidng*. Fungsi edukasi dapat tercapai apabila film nasional memproduksi film-film sejarah yang objektif, atau film dokumenter dan film yang diangkat dari kehidupan sehari-hari secara berimbang.⁶⁸

7. Film sebagai media dakwah

Film adalah media dakwah yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan pendidikan, hiburan, dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Film juga dianggap sebagai media dakwah yang ampuh

⁶⁷ *Ibid*,h.67

⁶⁸ Elvinaro Ardianto, *Komunikasi Massa* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017),h.

terhadap mad'u yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton seakan akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi audiens.⁶⁹

Keunikan film sebagai media dakwah antara lain:

- a. Penyuguhan secara hidup dan tampak yang dapat berlanjut dengan animation memiliki keunggulan daya efektifnya terhadap penonton.
- b. Media film yang menyuguhkan pesan hidup dapat mengurangi keraguan yang disuguhkan, lebih mudah diingat dan mengurangi kelupaan.

Jadi, film merupakan salah satu media dakwah yang paling efektif dalam penyampaian pesan dakwah, tidak hanya dapat mempengaruhi para penonton namun dapat menyuguhkan situasi atau suasana yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Sehingga dapat memberikan dampak yang positif dan dapat dipahami / dilakukan oleh para penonton serta mudah untuk mengingat situasi yang ditampilkan dalam film tersebut untuk dijadikan contoh di kehidupan sehari-hari.

C. Analisis Semiotika

1. Pengertian Analisis Semiotika

Secara etimologi, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *Semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya dapat dianggap

⁶⁹ Moh Ali Azis, *Op. Cit.*, h.42

mewakili sesuatu yang lain. Tanda pada awalnya dimaknai sebagai suatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain. Pada dasarnya, analisis semiotika memang merupakan sebuah ikhtiar untuk merasakan sesuatu yang aneh, sesuatu yang perlu dipertanyakan lebih lanjut ketika kita membaca teks atau narasi/ wacana tertentu. Analisisnya bersifat *paradigmatic* dalam arti berupaya menemukan makna termasuk dari hal-hal yang tersembunyi dibalik teks.⁷⁰ Dengan analisis semiotik kita dapat mengetahui makna atau pesan yang tersembunyi dalam sebuah adegan atau kejadian yang akan kita teliti contohnya film. Sangat kita ketahui bahwa film memiliki banyak pesan yang tersembunyi didalamnya sehingga dengan menggunakan analisis semiotik membuat kita mengetahui pesan tersembunyi tersebut.

Dalam arti lain, semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*).⁷¹ Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal ini di mana objek-objek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi sistem tersruktur dari tanda.

⁷⁰ Dr. Indiwana Seto Wahjuwibowo, M.Si, *Semiotika Komunikasi, Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018), h.7

⁷¹ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cet-8, 2018), h. 15.

2. Tokoh Tokoh Semiotika

Ada beberapa tokoh yang sangat berpengaruh dalam perkembangan dunia semiotik, tokoh-tokoh ini yang menjadi pemikir terbentuknya sebuah tradisi semiotik itu sendiri. Tokoh-tokoh tersebut yaitu:

- a) **Charles Sander Peirce**, sebuah tanda atau representamen menurut Peirce adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dalam berbagai hal atau kapasitas. Sesuatu yang lain itu oleh peirce disebut interpretant. Dengan demikian menurut peirce, sebuah tanda atau representamen memiliki relasi ‘triadik’ langsung dengan interpretan dan objeknya. Suatu tanda itu tidak pernah berupa suatu entitas yang sendirian, tetapi yang memiliki ketiga aspek tersebut.⁷² Analisis semiotik pierce terdiri dari tiga aspek penting sehingga sering disebut dengan segitiga makna atau *triangle of meaning*. Tiga aspek tersebut adalah:

- I. Tanda, dalam kajian semiotik, tanda merupakan konsep utama yang dijadikan sebagai bahan analisis. Di dalam tanda terdapat makna sebagai bentuk interpretasi pesan yang dimaksud. Secara sederhana, tanda cenderung berbentuk visual atau fisik yang ditangkap oleh manusia.
- II. Acuan Tanda atau Objek, objek merupakan konteks sosial yang dalam implementasinya dijadikan sebagai aspek pemaknaan atau tayang dirujuk oleh tanda tersebut.

⁷²Kris Budiman, *Semiotika Visual*. (Yogyakarta: Buku Baik, 2003). h. 25

III. Penggunaan Tanda (*Interpretant*), konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.⁷³

Contohnya asap sebagai tanda adanya api. Dan simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya.

b) **Ferdinand de Saussure**, Sedikitnya ada lima pandangan Saussure yang di kemudian hari menjadi peletak dasar dari strukturalisme Levi-Strauss, salah satunya ialah *Signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). Penanda adalah “bunyi yang bermakna” atau “coretan yang bermakna”. Bisa juga disebut aspek material dari bahasa: apa yang dikatakan atau didengar dan apa yang ditulis atau dibaca. Sedangkan, petanda adalah gambaran mental, pikiran, atau konsep. Bisa juga disebut aspek mental dari bahasa. Yang mesti diperhatikan adalah bahwa dalam tanda bahasa yang konkret, kedua unsur tadi tidak dapat dilepaskan. Suatu penanda tanpa petanda tidak berarti apa-apa dan karena itu tidak merupakan tanda. Sebaliknya, suatu petanda tidak mungkin disampaikan atau ditangkap lepas dari penanda; petanda atau yang ditandakan itu termasuk tanda sendiri dan dengan demikian merupakan suatu faktor linguistik. “Penanda dan petanda merupakan

⁷³ Arif Budi Prasetya, “Analisis Semiotika Film dan Komunikasi”, (Jatim, Intrans Publishing, 2019), h 16-17

kesatuan seperti dua sisi dari sehelai kertas,” kata Saussure.⁷⁴ Jadi, menurut pendapat Saussure semiotik merupakan sebuah penanda yang mana dalam penandaan tersebut memiliki dua aspek yaitu penanda serta petanda yang tidak dapat di pisahkan, sehingga petanda tersebut dapat diartikan sebagai bagian dari pemikiran tentang fungsi yang melibatkan pemikiran dan budaya yang ada.

- c) **Roman Jakobson**, adalah salah satu dari beberapa ahli linguistik abad dua puluh yang pertama kali meneliti secara serius baik pembelajaran bahasa maupun bagaimana fungsi bahasa bisa hilang seperti yang berlangsung pada afasia. Roman adalah seorang dari teoretikus yang pertama tama berusaha menjelaskan komunikasi teks sastra. Pengaruh Jakobson pada semiotika berawal pada abad-20. Menerangkan adanya fungsi bahasa yang berbeda, yang merupakan faktor-faktor pembentuk dalam setiap jenis komunikasi verbal: *Adresser* (pengirim), *message* (pesan), *adresse* (yang dikirim), *context* (konteks), *code* (kode), dan *contact* (kontak), suatu saluran fisik dan hubungan psikologis antara pengirim dan yang dikirim, memungkinkan keduanya memasuki dan berada dalam komunikasi(Jakobson,1960,dalam Segers,2000:16).⁷⁵
- Menurut Roman semiotik adalah sabuah rangkaian pesan yang mana secara terpusat mempengaruhi para audien dengan kualitas-kualitas

⁷⁴ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cet-8, 2018), hal.

⁷⁵ *Ibid.h.* 55-58

pesan tersebut, sehingga memberikan dampak atau pengaruh kepada para audien

- d) **Umberto Eco**, adalah seorang jurnalis yang mempelajari teori-teori estetika Abad pertengahan. Menurut Eco pada perindipnya semiotika adalah sebuah disiplin yang mempelajari segala sesuatu yang dapat digunakan untuk berdusta. Menurut Eco tanda dapat digunakan untuk menyatakan kebenaran sekaligus juga untuk menyatakan suatu kebohongan. Semiotika menaruh perhatian pada apapun yang dapat dinyatakan sebagai tanda. Sebuah tanda adalah semua hal yang dapat diambil sebagai penanda yang mempunyai arti penting untuk menggantikan sesuatu yang lain.⁷⁶ Dengan demikian semiotika pada perinsipnya adalah suatu disiplin yang mempelajari apapun yang dapat digunakan untuk menyatakan suatu kebohongan. Jika sesuatu itu tidak dapat digunakan untuk mengatakan suatu kebohongan maka sebaliknya tidak dapat digunakan untuk mengatakan kebenaran.
- e) **Louis Hjelmslev**, mengembangkan sistem dwipihak (*dyadic system*) yang merupakan ciri sistem Saussure. Sumbangan Hjelmselv terhadap semiologi Saussure adalah dalam menegaskan perlunya sebuah “sains yang mempelajari bagaimana tanda hidup dan berfungsi dalam masyarakat” (Cobley dan Jansz, 1999:39). Dalam pandangan Hjelmselv, sebuah tanda tidak hanya mengandung sebuah hubungan

⁷⁶ Arthur Asa Berger, alih bahasa Setio Budi H,” Media Analysis Techniques”^{2nd}, Yogyakarta, 2000 hal.12

internal antara aspek material (penanda) dan konsep mental (petanda), namun juga mengandung hubungan antara dirinya dan sebuah sistem yang lebih luas di luar dirinya.⁷⁷ Menurut Hjelmselv semiotik tidak hanya merupakan tanda yang mengandung sebuah hubungan atau internal. Namun, semiotik mengandung hubungan internal dengan masyarakat.

3. Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktikkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Ia juga seorang intelektual dan kritikus sastra Prancis yang ternama; eksponen penerapan strukturalisme dan semiotika pada studi sastra. Ia berpendapat bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu.⁷⁸

Barthes telah banyak menulis buku, yang beberapa diantaranya telah menjadi bahan rujukan penting untuk studi semiotika di Indonesia. Barthes memiliki lima kode dalam menganalisis sebuah novel yang relatif kurang dikenal, berjudul *Sarrasine*. Lima kode yang ditinjau Barthes adalah:

- a. *Kode hermeneutik* atau kode teka-teki berkisar pada harapan pembaca untuk mendapatkan “kebenaran” bagi pertanyaan yang muncul dalam teks. Kode teka-teki merupakan unsur struktur yang utama dalam narasi tradisional. Di dalam narasi ada suatu kesinambungan antara

⁷⁷ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cet-8, 2018), h. 60-62

⁷⁸ *Ibid*, h. 63

pemunculan suatu peristiwa teka-teki dan penyelesaiannya dalam cerita⁷⁹

- b. *Kode semik* atau kode konotatif banyak menawarkan banyak sisi. Dalam proses pembacaan, pembaca menyusun tema suatu teks. Ia melihat bahwa konotasi kata atau frase tertentu dalam teks dapat dikelompokkan dengan konotasi kata atau frase yang mirip. Jika sejumlah konotasi melekat pada suatu nama tertentu kita dapat mengenali suatu tokoh dengan atribut tertentu. Barthes menganggap denotasi sebagai konotasi yang paling kuat dan paling “akhir”⁸⁰
- c. *Kode simbolik* merupakan aspek pengkodean fiksi yang paling khas bersifat struktural, atau tepatnya menurut konsep Barthes, pascastruktural. Hal ini didasarkan pada gagasan bahwa makna berasal dari beberapa oposisi biner atau perbedaan baik dalam taraf bunyi menjadi fonem dalam proses produksi wicara, maupun pada taraf oposisi psikoseksual yang melalui peroses. Dalam suatu teks verbal, perlawanan yang bersifat simbolik seperti ini dapat dikodekan melalui istilah- istilah retorik seperti antitesis, yang merupakan hal istimewa dalam sistem simbolik Barthes.
- d. *Kode proaretik* atau kode tindakan/lakuan dianggap sebagai perlengkapan utama teks yang dibaca orang; artinya, antara lain, semua teks yang bersifat naratif. Secara teoritis Barthes melihat semua lakuan dapat dikodifikasi, dari terbukanya pintu sampai petualangan yang romantis. Kita mengenal kode lakuan atau peristiwa karena kita dapat memahaminya.⁸¹
- e. *Kode gnomik* atau kode kultural banyak jumlahnya. Kode ini merupakan acuan teks ke benda- benda yang sudah diketahui dan dikodifikasi oleh budaya. Rumusan suatu budaya atau subbudaya adalah

⁷⁹ *ibid*, h. 65

⁸⁰ *ibid*, h. 66

⁸¹ *Ibid*,

hal-hal kecil yang telah di kodifikasi yang diatasnya para penulis bertumpu.

Barthes, (Cobley dan Jansz (1999:44)), membahas fenomena keseharian yang luput dari perhatian. Dia menghabiskan waktu untuk menguraikan dan menunjukkan bahwa konotasi yang terkandung dalam mitologi-mitologi tersebut biasanya merupakan hasil konstruksi yang cermat. Salah satu area penting yang dirambah Barthes dalam studinya tentang tanda adalah peran pembaca (*the reader*).⁸²

Konotasi, walaupun merupakan sifat asli tanda, membutuhkan keaktifan pembaca agar dapat berfungsi. Barthes secara panjang lebar mengulas apa yang sering disebut sebagai ssstem pemaknaan tataran ke-dua, yang dibangun di atas sistem lain yang telah ada sebelumnya. Sastra merupakan contoh paling jelas sistem pemaknaan tataran ke-dua yang dibangun di atas bahasa sebagai sistem yang pertama. Sistem ke-dua ini oleh Barthes disebut dengan *konotatif*, yang di dalam *Mythologies*-nya secara tegas ia bedakan dari *denotatif* atau sistem pemaknaan tataran pertama.⁸³

⁸² *Ibid*, h, 68

⁸³ *Ibid*, h. 69

Melanjutkan studi Hjelmsev, Barthes menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja:

1. <i>SIGNIFIER</i> (PENANADA)	2. <i>SIGNIFIED</i> (PETANDA)
4. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIER</i> (PENANDA KONOTATIF)	
3. <i>DENOTATIVE SIGN</i> (TANDA DENOTATIF)	5. <i>CONNOTATIVE SIGNIFIED</i> (PETANDA KONOTATIF)
6. <i>CONNOTATIVE SIGN</i> (TANDA KONOTATIF)	

Gambar. 1

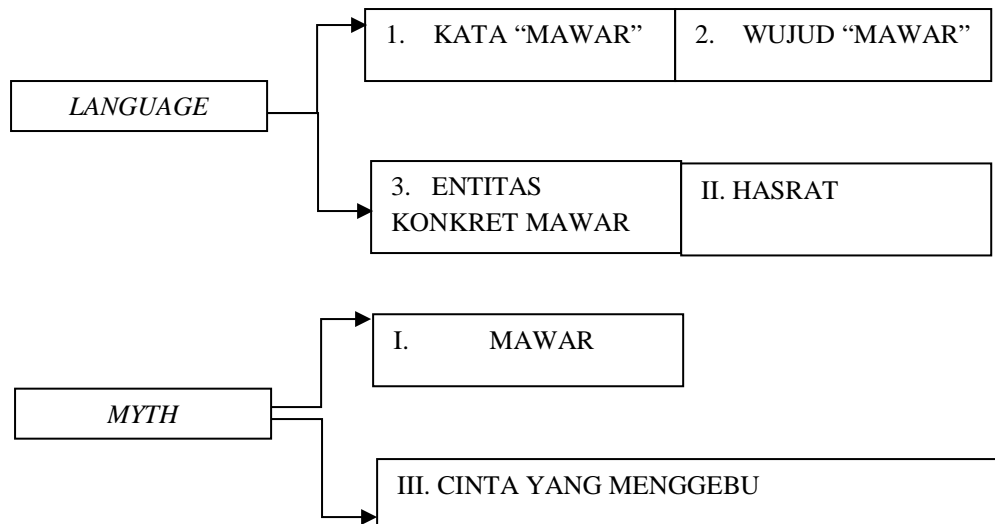
(Sumber: Fiske, J. 1996. *Introduction to Communication Studies* 2nd edition)⁸⁴

Dari peta Barthes di atas terlihat bahwa tanda denotatif (3) terdiri atas penanda (1) dan petanda (2). Akan tetapi pada saat bersamaan, tanda denotatif adalah juga penanda konotatif (4). Dengan kata lain, hal tersebut merupakan unsur material: hanya jika anda mengenal tanda “singa”, barulah konotasi seperti harga diri, kegarangan, dan keberanian menjadi mungkin. Jadi, dalam konsep Barthes, terdapat tanda konotatif yang bukan hanya sekedar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian tanda denotatif yang melandasi keberadaannya. Sesungguhnya, inilah sumbangan Barthes yang sangat berarti bagi penyempurnaan semiologi Saussure, yang berhenti pada penandaan dalam tataran denotatif.⁸⁵

⁸⁴ Arif Budi Prasetya, “Analisis Semiotika Film dan Komunikasi”, (Jatim, Intrans Publishing, 2019), h.12

⁸⁵ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cet-8, 2018), hal. 69.

Contoh Model Semiotika Barthes:



Gambar. 2

Sesuai pada tabel diatas secara naratif kata “mawar” merujuk pada bentuk tanaman bunga bewarna merah dengan wujud tertentu, yang pada kajian Roland Barthes disebut tataran denotasi. Kemudian beranjak pada tataran konotasi (yang bisa berlanjut dalam mitos) yaitu ketika bunga mawar diartikan sebagai konsep cinta.⁸⁶

Barthes menjadi tokoh yang begitu identik dengan kajian semiotik. Konsep pemikiran barthes terhadap semiotik terkenal dengan konsep *mythologies* atau mitos. “Sebagai penerus dari pemikiran Saussure, Roland Barthes menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunanya”. Secara sederhana, kajian kajian semiologi Barthes bisa dijabarkan sebagai berikut.

⁸⁶ Arif Budi Prasetya, “Analisis Semiotika Film dan Komunikasi”, (Jatim, Intrans Publishing, 2019),h.13

- a. Donotasi merupakan makna sesungguhnya, atau sebuah fenomena yang tampak dengan panca indra, atau bisa juga disebut deskripsi dasar.
- b. Konotasi merupakan makna-makna kultural yang muncul atau bisa juga disebut makna yang muncul karena adanya konstruksi budaya sehingga ada sebuah pergeseran, tetapi tetap melekat pada simbol atau tanda tersebut.
- c. Mitos, barthes juga menyertakan aspek mitos, yaitu ketika aspek konotasi menjadi pemikiran populer di masyarakat, maka mitos telah terbentuk terhadap tanda tersebut.⁸⁷

Barthes juga memahami ideologi sebagai kesadaran palsu yang membuat orang hidup di dalam dunia yang imajiner dan ideal, meski realitas hidupnya yang sesungguhnya tidaklah demikian. Ideologi ada selama kebudayaan ada, dan itulah sebabnya di dalam S/Z Barthes berbicara tentang konotasi sebagai suatu ekspresi budaya⁸⁸. Pemikiran Barthes inilah yang dianggap paling operasional sehingga sering digunakan dalam penelitian.

4. Semiotika dalam Film

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan film pula ikut dalam masa perkembangan. Semakin berkembangnya film banyak sekali dalam adegannya yang mengandung unsur unsur pornografi, kekerasan, dan

⁸⁷ *Ibid*, h.14

⁸⁸ Alex Sobur, *Semiotika Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cet-8, 2018), h.

kriminal yang dapat mempengaruhi perkembangan karakter suatu bangsa. Kekuatan dan kemampuan film menjangkau banyak segmen sosial, lantas membuat para ahli branggapan bahwa film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayak. Seringkali kecemasan masyarakat berasal dari keyakinan bahwa isi dari suatu film mempunyai efek moral, psikologis, dan sosial yang merugikan, khususnya para generasi muda, dan menimbulkan perilaku antisosial.⁸⁹

Dalam banyak penelitian tentang dampak dari suatu film terhadap masyarakat, hubungan antara fil dan masyarakat selalu dipahami secara linier. Artinya, film selalu mempengaruhi dan membentuk masyarakat berdasarkan muatan pesan (*message*) di baliknya, tanpa pernah berlaku sebaliknya. Film merupakan bidang kajian yang amat relevan. Bagi analisis struktural atau semiotika. Van Zoest mengemukakan bahwa film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mencapai efek yang diharapkan.⁹⁰

Sebuah film pada dasarnya bisa melibatkan bentuk bentuk simbol visual dan linguistik untuk mengodekan pesan yang sedang disampaikan. Di luar pemikiran kontinental tentang semiotika film, tidak dapat disangkal bahwa Christian Metz dari Ecole des Hautes Edutes et Sciences Sociales (EHESS) Paris, merupakan figur utama dalam pemikiran semiotika sinematografi hingga sekarang. Sumbangan Metz dalam teori film adalah

⁸⁹ *Ibid.* 127

⁹⁰ *Ibid*, h. 128

usaha untuk menggunakan, baik peralatan konseptual linguistik struktural untuk meninjau kembali teori film yang ada.⁹¹

Representasi dan interpretasi simbol dapat bersifat denotatif dan konotatif. Pengertian denotasi dan konotasi di sini adalah suatu deretan interpretasi simbol secara bertingkat. Dengan kata lain, denotasi merupakan dasar interpretasi pada konotasi, sedangkan konotasi adalah interpretasi baru berdasarkan atau setelah denotasi. Dengan adanya keterbukaan interpretasi terhadap suatu simbol, maka makna simbol itu akan terbuka dan akan biasberkembang secara dinamis. Tidak tertutup kemungkinan bahwa beberapa interpretasi baik konotatif maupun denotatif, bisa muncul dari satu simbol. Kemungkinan lain adalah bahwa interpretasi denotatif bisa hilang dari pemakaian simbol dan yang tetap bertahan adalah interpretasi konotatif.⁹²

Makna merupakan sesuatu yang mampu dipahami setiap orang secara intuitif namun tidak dapat dijelaskan secara virtual, dan konsep makna sebaiknya tidak didefinisikan. Makna hanya dapat diuraikan dengan memperhatikan makna lainnya. Makna merupakan sesuatu yang tidak dapat didefinisikan secara mutlak, karena berelasi dengan tanda lainnya. bisa dikatakan bahwa makna merupakan interpretasi yang timbul dari seseorang

⁹¹ *Ibid*, h. 131

⁹² Muhammad, *Analisis Semiotik Representasi Kegigihan Dalam Serial Animasi Hunter x Hunter*, (jakarta : Uin Syarif Hidayatullah) 2017 h.47

pada sebuah teks, perilaku, atau kejadian dengan memperhatikan konteks, artikulasi, dan relasi tanda-tanda lainnya.⁹³

Dari permasalahan tanda bahasa dimana hubungan bersifat arbitrer (sementara) antara tanda (demikian pun antara *significant* dan *signifier*) dan benda (*choses*), penanda (*significant*) sinematografi memiliki hubungan “motivasi” atau “beralasan” (motivation) dengan penanda yang tampak jelas melalui hubungan penanda dengan alam yang dirujuk. Penanda sinematografis selalu kurang lebih, menurut Metz, “beralasan” dan tidak pernah semena hubungan motivasi itu berada baik pada tingkat denotatif maupun konotatif. Hubungan denotatif yang beralasan itu lazim disebut analigi, karena memiliki persamaan perseptif /auditif antara penanda/petanda dan referen.⁹⁴

D. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan karya ilmiah yang hampir sama namun obyek yang diteliti atau fokus permasalahan penelitian berbeda dan ada juga yang menggunakan metode analisisnya berbeda. Karya ilmiah tersebut yaitu:

1. Skripsi mahasiswa jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta atas nama Muhammad dengan judul “Analisis Semiotik Representasi

⁹³ Marcel Danesi, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), h. 17.

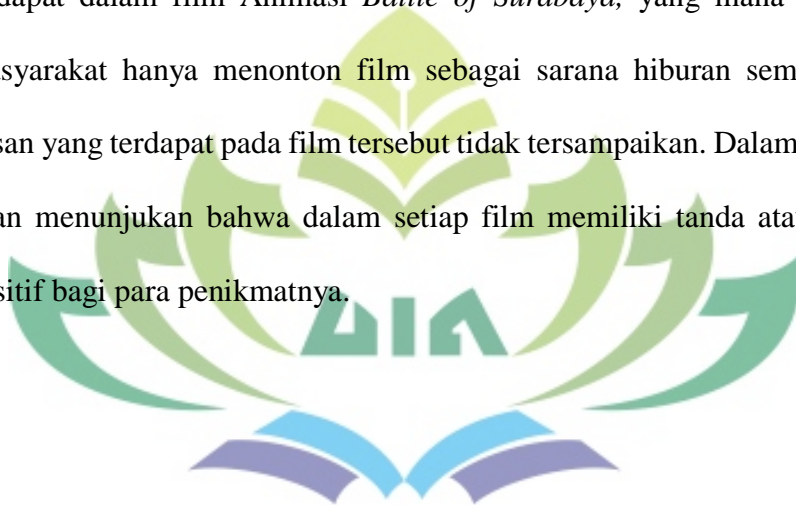
⁹⁴ *Ibid*, h. 132

Kegigihan Dalam Serial Animasi *Hunter x Hunter*”. Pada skripsi ini penulis membahas tentang analisis semiotik representasi kegigihan dalam film Animasi *Hunter X Hunter*. Hasil dari penelitian ini yaitu dalam film Animasi *Hunter x Hunter* terdapat unsur kegigihan yang mana dalam film serial ini yaitu, Gigih dalam Menghadapi Ujian, Gigih Untuk Memperbaiki Diri ke Arah Kebaikan, Gigih Dalam Menuntut Ilmu.

2. Skripsi mahasiswa jurusan Broadcasting Almamater Wartawan Surabaya Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Surabaya atas nama Jimmy Willy Vigianto dengan judul “Pengaruh Menonton Film Battle of Surabaya Terhadap Peningkatan Pengetahuan Grafis Siswa SMKN 12 Surabaya (*Studi Deskriptif Kuantitatif Terhadap Siswa-Siswi SMK Negeri 12 Surabaya Jurusan Animasi*)”. Pada skripsi ini penulis membahas tentang pengaruhnya film Battle of Surabaya terhadap peningkatan pengetahuan grafis siswa SMK Negeri 12 Surabaya. Dan hasil dari penelitian ini yaitu film Battle of Surabaya sangat cukup mempengaruhi pembelajaran siswa dalam menguasai Grafis penganimasian film.
3. Skripsi mahasiswi jurusan Jurusan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang atas nama Maulina Dwi Septiani dengan judul “Pembentukan Karakter dan Komunikasi Matematika Melalui Model Problem Posing Berbantuan *Scaffolding* Materi Segitiga Kelas VII”. Pada skripsi ini penulis membahas tentang bagaimana melalui model problem posing berbantuan *scaffolding*

materi segitiga pada matematika dapat membentuk karakter yang mana memiliki karakter tanggung jawab serta komunikasi dalam pembelajaran.

Seperti yang dilampirkan, skripsi yang penulis buat ini berbeda dengan permasalahan yang diteliti oleh para peneliti diatas. Skripsi yang akan penulis buat yaitu membahas tentang representasi *character building* dalam film Animasi *Battle of Surabaya* dengan menggunakan study analisis semiotik. Peneliti akan meneliti pesan yang memiliki sifat membangun karakter yang terdapat dalam film Animasi *Battle of Surabaya*, yang mana pada saat ini masyarakat hanya menonton film sebagai sarana hiburan semata, sehingga pesan yang terdapat pada film tersebut tidak tersampaikan. Dalam penelitian ini akan menunjukan bahwa dalam setiap film memiliki tanda atau pesan yang positif bagi para penikmatnya.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Baran, Stanley J, Pengantar Komunikasi Massa, Edisi Kelima, Jakarta, Erlangga, 2008.
- Bin Shalih al-Utsaimin, Syaikh Muhammad, *Syarah Tsalatsatul Ushul*, Al-Qowam, 2016.
- Budi Prasetya, Arif, *Analisis Semiotika Film dan Komunikasi*, Jatim, Intrans Publishing, 2019.
- Budiman, Kris, *Semiotika Visual*, Yogyakarta: Buku Baik, 2003.
- Danesi, Marcel, *Pengantar Memahami Semiotika Media*, Yogyakarta: Jalasutra, 2010.
- Hasan, M Iqbal, *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002.
- Mataheru, Sarlin, *Success Though Character Building*, Yogyakarta: Andi Offset, 2018.
- Morrisan, *Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio Dan Televisi*, Tangerang: RamdinaPrakarsa, 2005.
- Muslich, Masnur, *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Nurgiyantoro, Burhan, *Teori Pengkajian Fiksi*, Yogyakarta: Gadjahmada University Press, 2009.
- Prakosa, Gotot, *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, Jakarta: Fakultas FFTIK Jakarta, 2010.
- Pratista, Himawan, *Memahami Film*, Yogyakarta: Montase Press, 2017.
- Ruslan, Arief, *Animasi perkembangan dan Konsepnya*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2016.
- Saidah, Dewi, *Metode Penelitian Dakwah*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Sobur, Alex, *Semiotika Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, cet-8, 2018.

Soehartono, Irawan, *Metode Penelitian Sosial, Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial lainnya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004

Sumandiria, AS. Haris, *Bahasa Jurnalistik: Panduan Praktis Penulis dan Jurnalistik*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2006.

Sumarno, Marselli, Msn. *Job Description (Pekerja Film)*, Jakarta: FFTV-IKJ Cikini Raya 73, 2008.

Taqdir Qodratillah dkk, Meity, *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*, Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011.

Wahjuwibowo, Indriawan Seto, *Semiotika Komunikasi, Aplikasi Praktis Bagi Penelitian dan Skripsi Komunikasi*, Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018.

Skripsi

Muhammad, *Analisis Semiotik Representasi Kegigihan Dalam Serial Animasi Hunter x Hunter*, Jakarta: Uin Syarif Hidayatullah, 2017.

Jurnal

Asa Berger, Arthur, alih bahasa Setio Budi H, "Media Analysis Techniques" 2nd, Yogyakarta, 2000

Candra Dewi, Murti, *Representasi Pakaian Muslimah Dalam Iklan (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce pada Iklan Kosmetik Wardah di Tabloid Nova)*, Vol. 06, No.2, Oktober 2013.

Masrukhin, Agus, *Model Pembelajaran Character Building Dan Implikasinya Terhadap Perilaku Mahasiswa, BINUS University: 2013.*

Muzayin Shofwan, Arif, *Character Building Melalui Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Malang: 2015.*

Sabirin, Muhamad, *Representasi dalam Pembelajaran Matematika, JPM IAIN Antasari Vol.01 No. 2 Januari-Juni 2014.*

Web Site

Aryanto Yuniawan, https://id.wikipedia.org/wiki/Aryanto_Yuniawan.

Battle of Surabaya, <https://amp.kompas.com/entertainment/read/2017/12/04/112631910/battle-of-surabaya-gondol-penghargaan-film-animasi-terbaik-di-milan>.

Battle Of Surabaya, https://id.wikipedia.org/wiki/Battle_of_Surabaya.

IMDb *Battle of Surabaya*, https://m.imdb.com/title/tt2943352/?ref_=fn_al_tt_0.

Karakter Danu, <http://msvstudio.co.id/character/danu>.

Karakter Musa, <http://msvstudio.co.id/character/musa>.

Karakter Yumna, <http://msvstudio.co.id/character/yumna>.

Profile Aryanto Yuniawan, <http://www.aryantoyuniawan.com/profile>.

